

El Corte Inglés
Nº 134 Marzo-Abril 2017
MEGACONSOLAS
Ghost Recon
Wildlands
Guerra al narcotráfico
ZELDA
Breath of the Wild
1-2 Switch
Diversión en minijuegos
Explota las funciones de los Joy-Con
LEGO Worlds
Maestro Constructor
Crea lo que quieras en tu propio mundo
NINTENDO SWITCH
Nintendo Switch
Juega como, cuando y donde quieras
Syberia 3 | Yo-kai Watch 2 | Mass Effect Andromeda | Yooka-Laylee | Arms |

CONVIÉRTETE EN UN EXPERTO CONSTRUCTOR
CON EL NUEVO VIDEOJUEGO





Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Carlos González,
Borja Santos Robledo,
Galibo, Moebius

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



...y llegó

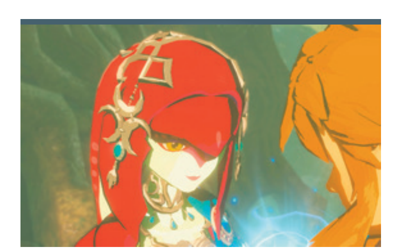
El mes pasado lo decíamos... y ya llegó. Nintendo Switch desembarca después de un periplo firme donde hemos tenido información periódica de sus bondades (la campaña previa de Nintendo ha sido impecable) hasta llegar a los puntos de venta con las expectativas por todo lo alto, y un poco más. O bastante más. Porque el flechazo para quienes hemos podido gozarla ha sido total. No esperábamos menos de los responsables de una compañía pionera en introducir el joystick, la vibración al mando o la primera pantalla táctil en una videoconsola. La Gan N, desde los tiempos de GameCube, ya pensaba en una consola para llevarla a todos lados, por eso le puso un asa. Aunque lo de servir tanto para un roto como para un descosido, ser una gran consola doméstica e igualmente cumplir como la más competente portátil, ay amigo, eso es harina de otro costal. Siempre deseamos hablar "bonito" cuando al mercado llega una nueva máquina para potenciar nuestra experiencia de juego, pero es que Nintendo Switch ha dado un paso de gigante. No tendrá la potencia gráfica de la competencia, pero en darle a la manivela del entretenimiento se pintará sola. Nintendo nunca falla.

José María Fillol





Prestaciones fantásticas es lo que nos trae el nuevo ingenio de Nintendo, una consola doméstica con alma portátil.



La primera obra maestra de Nintendo Switch ya está aquí. Y tenía que ser Link quien hiciera el regalo.



La imaginación y la creatividad de los juegos LEGO se vierten en un mundo abierto donde todo está por hacer.



La mítica aventura gráfica regresa con un estupendo tercer episodio tan enigmático como imaginativo.





Reiventarse o morir
Prey

El primer «Prey» fue un juego de culto y se esperaba la secuela. A cambio tendremos un osado giro de 360 grados de corte fantástico.

Tras la frustración de no llegar a buen puerto la realización de «Prey 2», Arkane Studios da un paso adelante de lo más audaz. Y es que el «Prey» que llegará el próximo 5 de mayo a PS4, Xbox One y PC poco tiene que ver con la obra primigenia, ya que se trata de una reinvención en toda regla. Así nos sumergiremos en un shooter de ciencia ficción en primera persona que sorprenderá en su jugabilidad con originales dinámicas.
El argumento nos lleva al año 2032. En el pellejo de Morgan Yu nos despertamos en una estación espacial donde somos parte de un experimento para mejorar la raza humana. Acaso algo extraño anida en nosotros que atrae a una raza alienígena que pretende darnos caza. Con una ambientación cuidada al detalle, el juego nos conduce por los pasillos de la estación Talos 1, con la tensión en el cogote y el misterio y la incertidumbre en la mente. El thriller psicológico dará la pauta a una acción emocionante en la que deberemos hacer uso de sofisticadas armas, como un eficaz cañón "petrificador", de habilidades alucinantes, como adoptar la forma de objetos para acceder a zonas, y del ingenio para sobrevivir.



Elige tu estilo de juego
Sniper Ghost Warrior 3

CI Games («Lords of Fallen») nos lleva a un campo de batalla espectacular y enorme para peinarlo y combatir según nuestra preferencia.

«Sniper: Ghost Warrior 3» trata la historia de hermandad, fe y traición en el marco de una sangrienta guerra civil. Los jugadores toman el papel de Jonathan North, un francotirador americano, destinado en el norte de Georgia. Tiene una misión oficial y una misión personal, encontrar a su hermano. Tendremos un amplio mundo abierto para explorar bajo condiciones atmosféricas dinámicas, con ciclos diurnos y nocturnos incidentes en el juego y en las decisiones. Destaca la posibilidad de elegir nuestro estilo de juego: Francotirador, Fantasma y Guerrero. Además podemos personalizar el equipamiento, accesorios, vehículos y un dron. El 4 de abril llegará a PS4, XOne y PC.



El asesino tras la máscara
The Sexy Brutale

Nueve invitados muy distintos han puesto sus vidas en tus manos. De ti depende que sigan en pie después de la medianoche.



Desarrollado entre Cavalier Game Studios y Tequila Works, «The Sexy Brutale» nos traslada a una gran mansión convertida en extravagante casino donde se están produciendo una serie de horribles asesinatos en el baile anual de máscaras. Escondidos tendremos que espiar a los invitados y al personal de servicio para resolver e intentar prevenir cada asesinato antes de la medianoche. El juego introduce un curioso concepto de "El día de la marmota" para analizar detalles y circunstancias de los casos planteados. Así, deberemos continuamente explorar dependencias, cada una con personajes y puzles propios, y ayudarnos de poderes especiales para resolver los oscuros misterios. Disponible en PS4 desde el 11 de abril.

Breves |

Super Bomberman R

Nitendo Switch abre las puertas a uno de las franquicias clásicas de acción y puzles: Bomberman. Las famosas y simpáticas bombas campan a sus anchas por la nueva consola, esta vez de la mano de Konami, con una rabiosa jugabilidad e interesantes alicientes para ilustrar una aventura irresistible para todos los públicos. Entre estos atractivos destacan un frenético multijugador para ocho jugadores, competitivo donde los haya, y un modo campaña muy salado basado en pasar pantallas a base de bombas. Explosivo y adictivo.



Nuevo Story Pack

Warner ha lanzado nuevos packs de «LEGO: Dimensions». Entre ellos el Story Pack de Batman: la LEGO película, inspirado en la película del mismo nombre, una experiencia de juego con personajes DC en seis nuevos niveles y piezas para construir una nueva LEGO Gateway y para transformar el LEGO Toy Pad en la Batcomputer. Incluye figuras de Batgirl y Robin, y un Batwing capaz de transformarse en el Black Thunder y el Bat-Tank. Otros packs lanzados recientemente son el Fun Pack de Excalibur Batman y el Fun Pack de Knight Rider.




VIKINGS
WOLVES OF MIDGARD
"TEME A LOS LOBOS.
TIENEN FRÍO,
TIENEN HAMBRE,
...Y HARÁN CUALQUIER COSA POR
SOBREVIVIR..."
24 DE MARZO 2017
PC DVD
XBOX ONE
PS4
VIKINGS
WOLVES OF MIDGARD
18
llevabas mucho
tiempo
esperando...
Syberia 3
B.H. Sokal

Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands

Una de las sagas más memorables del shooter táctico sale de la trinchera y nos ofrece un juego con las botas puestas y con un argumento guerrillero y estratégico de rechupete. A la selva, soldados.

Un lustro llevábamos sin que la célebre y cañonera saga «Ghost Recon» asomara la patita en territorio consolero, desde aquella triple vírica compuesta por «Future Soldier», «Commander» y «Phantoms». Y la espera se ha hecho larga como un día sin pan, sobre todo porque Ubisoft nos había acostumbrado a lanzar un título prácticamente cada año desde que vio la luz allá por 2001. Pero ahora la cosa se ha enderezado y, por fin, tenemos nuevas aventuras de acción internacional con el sello de los mejores thrillers de Tom Clancy. Y es que los Ghost hacen honor a su nombre y se enmascaran tras una capa de misterio en su última misión. De hecho, para la mayoría su existencia no es más que un mito, fantasmas que operan en la sombra, pero este equipo de élite de Fuerzas Especiales de Estados Unidos es real y su siguiente desafío es la operación más arriesgada a la que se han enfrentado jamás. Así, la serie regresa completamente renovada y con toda la parafernalia gráfica necesaria para las consolas de nueva generación, con una aventura que nos insta a adentrarnos en un vasto y peligroso mundo abierto ambientado en el "narcoestado" de Bolivia, cuando en un futuro próximo se convierte en el mayor productor de cocaína del mundo, y la relación entre el cártel de la droga Santa Blanca y el gobierno corrupto ha extendido el miedo y la violencia por todo el país sudamericano.

Para regocijo de sus fans, «Wild-

Ubisoft | Shooter, acción
Marzo | 18+
ghost-recon.ubisoft.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	5/6

Lamento boliviano

Sin duda, el gran atractivo del juego es la posibilidad de perdernos por la jungla boliviana, con todos los peligros y emociones fuertes que ello conlleva. Así, podremos



explorar el mundo abierto más grande creado por Ubisoft (sí, incluyendo "Assassin's Creed"), desde la temible Carretera de la Muerte al mayor lago de sal del mundo. Podremos recorrer su diversidad de escenarios por tierra, mar y aire o aprovechar el ciclo noche-día y el sistema climático en nuestras incursiones. Y todo, con un nivel de detalle a veces estremecedor y realista cien por cien.



A mí el batallón

Si alguna virtud tienen los juegos de la saga «Ghost Recon» es su canto al trabajo en equipo. Y aquí tal característica sigue reforzándose gracias a sus modos online, disponibles para cuatro jugadores, que podrán unirse en cualquier punto de nuestra partida, y acaba con el cártel Santa Blanca en misiones que pueden completarse de la forma que prefieras: tácticas sigilosas, distracciones, enfrentamientos frontales… Un abanico de posibilidades realmente notable y emocionante.



Ubisoft ha echado el resto para revitalizar una de sus franquicias más señeras. Y, como se aprecia en la imagen, el virtuosismo gráfico raya a gran nivel, con un enorme grado de detallismo tanto en el look de los personajes como en los escenarios, sobre todo a la hora de recrear la flora y fauna sudamericana. Prácticamente, como un documental de National Geographic, mezclado, eso sí, con una superproducción del mejor cine bélico.

lands» supone el regreso de la legendaria y guerrera franquicia adaptando la acción militar a un enorme mundo abierto que podremos explorar solo o acompañado en el modo cooperativo de hasta cuatro jugadores simultáneos. Los Ghost libran las guerras antes incluso de que tengan lugar y nuestra misión será operar en la sombra, acabando con la amenaza a escala global del cártel quirúrgica y sigilosamente. Regidos por sus propias reglas y sumidos en un territorio hostil, la única forma de lograr el control sobre Santa Blanca y el gobierno será creando el caos.

Además del clásico zafarrancho de combate del que siempre hizo honor la saga, en este episodio la estrategia sobre el terreno y la infiltración son dos de las principales claves para salir intacto de los dominios del cártel de Santa Blanca. Para ello tendremos que explorar el terreno de cabo a rabo, gracias a las más de 50 cámaras disponibles para que no se nos escape ni un guerrillero en las montañas. Como vemos, un juego poliédrico, lleno de emociones fuertes y con un nivel gráfico sencillamente apabullante, tanto en las escenas bélicas como en las “selváticas”. Si a todo ello le añadimos un sonido a la altura de las circunstancias, está claro que la saga ha vuelto por la puerta grande. Bienvenida sea.

Un nivel gráfico impresionante, un modo multijugador poderoso y ese toque Tom Clancy tan inconfundible redondean un título de los buenos

Guía de juego

Sencillo, instintivo y directo a la yugular o a la cartuchera. Así se las gastan los títulos de la saga de Ubisoft tradicionalmente, y esta no es una excepción: una jugabilidad sin aliento y con una armería convenientemente surtida. Por si acaso, también tendremos aliados tecnológicos como los drones, cuyas capacidades se pueden ampliar para convertirlos en brutales armas de destrucción o en grandes



fuentes de inteligencia reconociendo los puestos avanzados enemigos. Pero no todo son ráfagas de metralla: buena parte del juego consiste en saber desestabilizar al gobierno y, como soldado en la sombra, tendremos que tomar importantes decisiones que tendrán consecuencias en el mundo de «Wildlands». Así, es necesario conocer a los nativos y rebeldes locales para conseguir información relevante, interactuar con las diferentes facciones y provocar combates entre ellas, sabotear instalaciones enemigas o sobornar a militares… un día cualquiera en una república bananera, vamos.



Ya está aquí la consola doméstica con alma portátil

Nintendo Switch

En casa, en el parque, en el metro, en el avión, individual, cooperativo competitivo, multijugador... Con la nueva consola podremos jugar como, cuando y donde quieras. Nada nos impedirá ya jugar a nuestro pasatiempo favorito. Y desde el 3 de Marzo la tenemos disponible.

CLAVES DE UNA CONSOLA ÚNICA

- Además de conectarse al televisor, se puede transformar al instante en una consola portátil.
- Pantalla de 6,2 pulgadas con funciones capacitivas multitáctiles y resolución 1280x720.
- Cada Joy-Con funciona como mando independiente al contar con un conjunto completo de botones, acelerómetro y giroscopio.
- Hasta 8 Nintendo Swicht se pueden conectar simultáneamente sin conexión a internet.
- Más de 6 horas de autonomía y su batería de ion de litio se carga en tan solo tres horas.
- Tres modos de juego: con el televisor de tu casa, como portátil o tabletop.
- Juegos en cartucho y sin bloqueo regional.
- 32 GB de almacenamiento; Salida de Vídeo a resolución máxima 1920x1080 - 60 fps; Tamaño 102mm x 239mm x 13,9mm y Peso 398 gr. (ambos con los Joy-Con acoplados); 3 Puertos USB.

LO QUE INCLUYE

La caja de Nintendo Switch incluye dos Joy-Con; soporte para acoplar a éstos como un mando único; una base de Nintendo Switch donde colocar la consola para conectarla al televisor; un conjunto de correas; un adaptador de corriente y un cable HDMI. Dos versiones están a la venta: una con los Joy-Con grises y otra con un Joy-Con de color azul neón y otro en rojo neón.







DONDE, CUANDO Y COMO QUIERAS

La nueva consola doméstica lleva el concepto “on the go” a sus máximas consecuencias, convirtiéndose en un dispositivo portátil según tus necesidades. Así podrás comenzar tu partida en casa y continuarla sin interrupción mientras coges el autobús. Solo tienes que extraer la consola de su base conectada al televisor para que el juego aparezca de inmediato en su pantalla de 6,2 pulgadas. Y si alguien quiere unirse a tu juego, gracias al modo tabletop y los controles Joy-Con lo tenemos chupado. Es más, cuando reúnas a todos tus colegas, hasta 8 jugadores simultáneamente podrán jugar partidas. La repera.

LOS JOY-CON

El versátil mando de Nintedo Switch se llama Joy-Con. Aunque en realidad son dos mandos a ambos lados de la consola y pueden funcionar conjuntamente acoplados a ella o por separado. Uno como otro ofrecen una intensa y realista experiencia de juego al incorporar vibración HD y un preciso control de movimientos gracias a acelerómetro y giroscopio propios. Luego cada Joy-Con tiene funcionalidades particulares. Así el izquierdo posee un botón capaz de capturar pantallas durante la partida para compartirlas en nuestras redes sociales. El Joy-Con derecho cuenta con cámara infrarroja que identifica formas, movimientos y distancias de los objetos que detecta, y trae el lector NFC para interactuar con los amiibo.

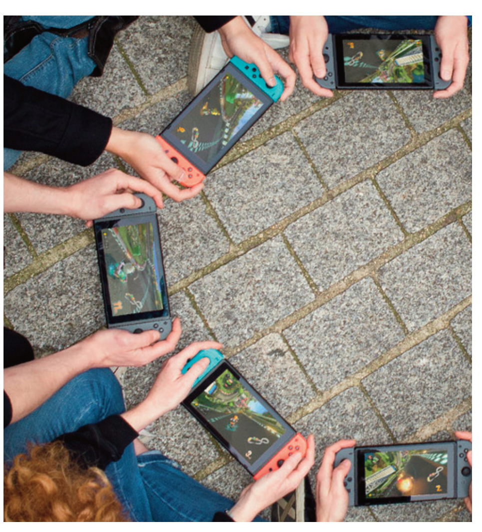


TRES MODOS DE JUEGO: TV, PORTÁTIL y TABLETOP

Tres modos de juego es lo que nos trae Nintendo Switch. Nos podremos reunir en torno al televisor y disfrutar del juego en compañía como lo hemos hecho toda la vida con una consola de sobremesa. La alternativa es llevarla a “cuestas” cuando y donde tú quieras, continuando la partida en tus propias manos con el modo portátil. Que dejaste la partida en el clímax la noche anterior, pues aprovecha por la mañana el viaje al trabajo para rematar la faena. Oye, y en el descanso, abre el soporte de la consola e invita a un compañero a jugar partidas cooperativas o competitivas en la misma pantalla gracias al modo tabletop. No hará falta tener un televisor cerca.



MULTIJUGADOR ONLINE



Se pueden conectar hasta ocho consolas de manera inalámbrica mediante la comunicación local. Para divertirse en compañía sin necesidad de un televisor, basta con apoyar la consola en cualquier superficie con ayuda del soporte integrado y repartir los mandos Joy-Con. Cómo no, también Nintendo Switch permite partidas multijugador online mediante Wifi. Además, en verano 2017, Nintendo pondrá en marcha un servicio de suscripción online que permitirá invitar a amigos a partidas online, quedar para jugar y chatear durante determinados juegos.

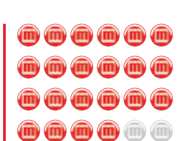
The Legend Of Zelda
Breath Of The Wild

«The Legend of Zelda», probablemente la serie más prestigiosa de Nintendo en su larga lista de títulos, se reinventa en un Hyrule totalmente abierto que se llena de posibilidades jugables en «Breath of the Wild».

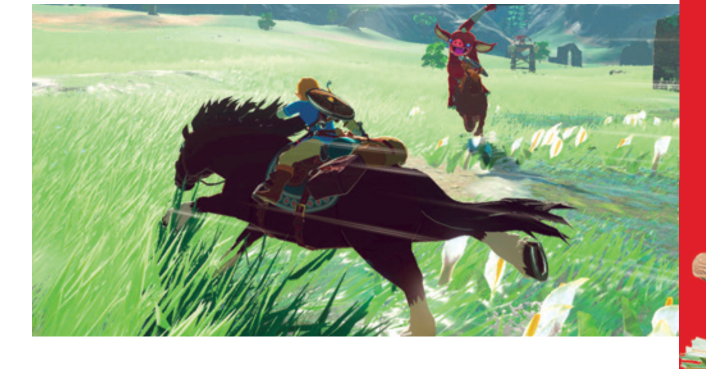
Todas las cartas de Nintendo están sobre la mesa con dos de los lanzamientos más importantes del año: la nueva consola Nintendo Switch y el último «The Legend of Zelda». Es normal tener un superventas en cualquier lanzamiento, e incluso algunos juegos tremendamente buenos, pero lo que no es tan normal es tener una obra maestra desde el primer día que sale al mercado una plataforma. «Breath of the Wild» ha llegado para dar a Link una nueva dimensión, y llevarnos a ella en este híbrido entre consola portátil y de sobremesa.
El argumento nos traslada a un Hyrule asolado por una fuerza desconocida. Link se despierta confundido en una cueva, sin saber qué es lo que está pasando. Sin entrar en muchos detalles para no aguar la sorpresa, el mundo de Zelda parece un aparentemente distinto a lo que estamos acostumbrados. De hecho, nuestras únicas armas al principio serán un palo y unas manzanas. Tras luchar con unos bokoblins, ya tendrás acceso a hachas y champiñones para sobrevivir.
A medida que vayamos descubriendo los intríngulis de nuestra aventura, podremos disfrutar del impresionante paisaje, entrando en decenas de templos esperando ser descubiertos y forjando nuestro propio camino con el orden y aventuras que queramos. La exploración será incansable.
Todo ello lo disfrutaremos de forma excelsa gracias a unos gráficos extraordinarios, que vienen a ser como una evolución natural de «Skyward Sword» con un toque más realista. El aspecto de dibujo animado se ha conseguido a través de un avanzado efecto de Cel Shading, que se aplica a personajes, efectos y escenarios. Es reseñable la estabilidad con la que corre todo, incluso en los

Nintendo | Aventura
Marzo | 12+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



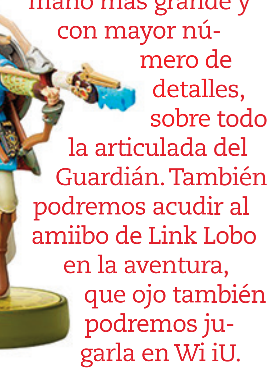






INVITA A LOS AMIIBO

Gracias al Joy-Con derecho, que trae el lector NFC incorporado, podremos interactuar con nuestros personajes favoritos. Ahora, además de los amiibo ya anunciados de Link (jinete), Link (arquero) y Guardián, la colección especial del lanzamiento del juego incluirá nuevas figuras de Zelda y Bokoblin, además con un tamaño más grande y con mayor número de detalles, sobre todo la articulada del Guardián. También podremos acudir al amiibo de Link Lobo en la aventura, que ojo también podremos jugarla en Wi iU.





LA IMPORTANCIA DE LA VOZ

Nada más comenzar, lo primero que choca es el hecho de tener diálogos. Los aspectos audiovisuales son muy buenos, pero eso de oír palabras en vez de ruidos ininteligibles en Zelda es como ver a un perro tocando el piano. Aún así, es una adición muy bienvenida, ya que hace que sintamos una mayor empatía por los personajes gracias que se entiende la emoción que hay detrás del siempre interesante guión. La actuación de los actores de doblaje es además impecable, con mucha implicación en sus papeles y dando una interpretación sobresaliente.

TAMBIÉN CON EL MANDO PRO



«Breath of the Wild» no sólo está diseñado para ser aprovechado con los controles de Switch, sino que saca el máximo partido al mando Pro que acaba de poner a la venta Nintendo. Probablemente uno de los mejores periféricos de control que ha construido la marca nipona, el tacto, la disposición de los botones y la calidad de los materiales hacen que sólo tocarlo sea una delicia. Imagínate lo que será usarlo para llevar a Link de un sitio a otro.

momentos de mayor carga para el procesador. Las batallas son fluidas e inmersivas, quizá más que en ningún otro título de la serie.
En cuanto a la jugabilidad, la aventura te mete de lleno en el cambio de concepto desde los primeros compases. Salvando las distancias, es un mundo abierto al estilo del último «Metal Gear». Por ejemplo, de camino al primer objetivo te encontrarás con un grupo de bokoblins al lado de una hoguera, que casualmente tiene un montón de barriles explosivos al lado. En el fuego se está haciendo una jugosa carne, que nos vendría de perlas para el camino que tenemos por delante. Puedes decidirte por ir a por ellos en batalla abierta o bien entrar sigilosamente en su campamento. Optando por lo segundo, nosotros intentamos lanzar un barril contra la zona donde están los enemigos, sin darnos cuenta del escaso alcance de nuestro arco. Uno de ellos se levanta, nos devuelve el barril en un furioso lanzamiento y por poco nos mata. Es sólo un ejemplo de cómo ha evolucionado Zelda en los últimos años: ya no son princesitas en pueblos donde nos acompañan a una tienda, ahora hay que sobrevivir constantemente.

> LA NUEVA AVENTURA DE LINK MEZCLA ÉPICA Y EXPLORACIÓN POR UN MUNDO ABIERTO DE GRAN BELLEZA, AL MISMO TIEMPO LLENO DE PELIGROS

Por eso no deberemos fiarnos ni dejarnos engañar por la atrayente belleza de Hyrule: cada rincón alberga un potencial peligro de muerte, por lo que habrá que ir con mucho cuidado para no salir malparado.Y no olvidemos que para recorrer largas distancias siempre tendremos a Epona, el legendario caballo del heroico Link.

Guía de juego

A diferencia de los primeros títulos de Zelda, es sólo una cuestión de minutos hasta que tenemos acceso completo a Hyrule. Los rápidos tutoriales consisten en explicar que hay ropas que nos dan determinada protección o ventajas en el combate, y nociones básicas sobre el combate. A partir de ahí, tienes completa libertad para entrar y salir como quieras. En cuanto a la interacción con



otros personajes, se acabó eso de entrar como Pedro por su casa en pueblecitos donde se te abren de par en par todas las puertas para vender espadas o escudos. Hyrule ha sufrido un cataclismo, y sus habitantes son más desconfiados e inteligentes que nunca. Cuando te enfrentes a enemigos, lo mejor es intentar emboscarlos con alguno de los elementos del escenario para ganar, al menos, el efecto sorpresa. Y aún así, hasta los adversarios más básicos serán capaces de plantarte cara con dignidad, otro cambio acertado que dota de mayor realismo que nunca a la serie.







LA AVENTURA EN CASA... ...Y FUERA DE ELLA

En el momento que quieras jugar directamente sobre la Switch, sólo tienes que cogerla del puerto. Literalmente. No hay una transición: una vez la levantas, el juego se empieza a ver en la pantalla portátil, sin que seas capaz de darte cuenta de la milésima de segundo que tarda en pasar de una a otra. «Breath of the Wild» luce tan potente en la tele como cuando funciona de manera autónoma, y la reducción de tamaño no supone ningún problema. Es ahí donde reside la genialidad de la consola: jugar de esta manera puede convertirse realmente en la manera que los usuarios se acostumbren a hacerlo.

Marcando territorio

El periplo por Hyrule nos abre una ventana a una de las características esenciales da la IP: la inclusión de un auténtico mundo abierto. Los jugadores aquí debemos ser capaces de encontrar distintas vías para llegar a un objetivo en el mapa. Así, multiplicaremos las opciones de exploración. Ojo, hasta más de 100 santuarios se cruzarán en nuestro camino, para poner a prueba nuestro ingenio, aparte de sacar jugo a una enorme variedad de armas, prendas y demás equipo. Siempre preparados para hacer frente a enemigos de todo pelaje, éstos equipados con sus propias armas y métodos de ataque, lo que nos obligará a articular rápidamente estrategias para derrotarlos

TODO ESTÁ CALCULADO EN LA AVENTURA, INCLUSO TEDREMOS QUE ABRIGARNOS O VESTIR ROPA LIGERA EN FUNCIÓN DE LAS CONDICIONES DEL CLIMA

«Breath of the Wild» no es ni mucho menos el primer juego de Zelda portátil, pero sí que es el pionero en estrenar el concepto Switch. En inglés, el término hace referencia al cambio (entre portátil y sobremesa) como para acompañar a los usuarios en su día a día. Sólo piensa en las veces que has tenido que dejar una partida a medias porque tenías algo que hacer fuera de casa. La experiencia de este título es igualmente sobresaliente en un televisor que en la pantalla de la propia consola. La versión para Wii U aguanta bien el tirón, exprimiendo sus capacidades técnicas en un resultado sobresaliente, para aquellos que todavía no quieran dar el salto a la nueva generación.

A los que creían que a Zelda le quedan pocos caminos por recorrer sólo podemos hacerles una recomendación, que cambien el chip, se acerquen a una tienda a probar la nueva consola de Nintendo y le den a una oportunidad a uno de los eventos más importantes del año en el mundo del ocio electrónico. La experiencia es irresistible porque, además, es totalmente nueva. Un auténtico cambio para bien que no te pesará nada en el bolsillo, porque todo es diversión.

1-2 Swicht





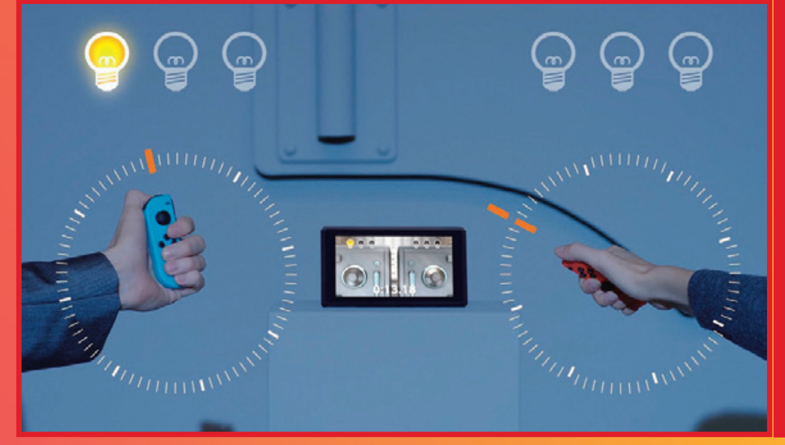


Nintendo | Fiesta
Junio | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







DESAFÍOS VIBRANTES

Otra de las grandes innovaciones de la Switch se llama "Vibración HD" y, haciendo honor a su nombre, se refiere a la capacidad de vibrar de los mandos con una precisión impresionante e inédita. Una proeza tecnológica conseguida gracias, sobre todo, al completo mapeado del Joy-Con, que consigue que el mando vibre solo la parte requerida en cada ocasión, estimulando nuestra mano y nuestro cerebro, o bien engañándolos para incrementar el desafío y el pique. Algo que, desde luego, hay que comprobar in situ, sobre todo en minijuegos como "Cuentabolas", donde el pulso de cada jugador será fundamental para que no se escurra ninguna de las canicas.

DUELO DE JOY-CONS

Está claro cuál es la función primordial de este juego: hacer que conozcamos el mando Joy-Con como la palma de la mano, nunca mejor dicho. Y, para eso, nada mejor que los diversos minijuegos tipo duelo que plantean, desde el "choque de aceros" hasta el "combate mágico", pasando por el "entrenamiento de samurái" o nuestro preferido, el "duelo de vaqueros" que parece estar ambientado en OK corral. Todos ellos son variantes de una misma mecánica: poder sentir la excelente jugabilidad de nuestro Joy-Con y competir con otro jugador para sacarle todo el jugo posible.



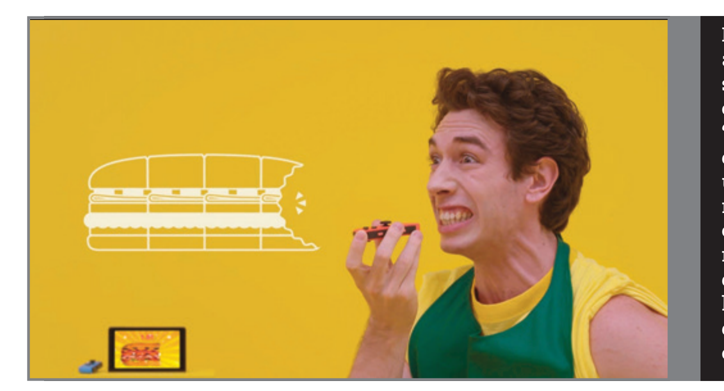
Sácale máximo jugo a los Joy-Con con una veintena larga de minijuegos tan divertidos e ingeniosos como adictivos y competitivos.

Para que queden claros los principios fundacionales de la nueva consola de Nintendo, he aquí una muestra perfecta: «1-2-Switch», que por algo tiene ligeras reminiscencias al nombre de un concurso alocado, ya que de lo que se trata es de superar retos y minijuegos tête-à-tête, a base de duelos adictivos y sencillos que, mayormente, servirán para familiarizarnos con algunas de las funciones estelares del mando Joy-Con, desarrolladas en sucesivos juegos más "serios", por así decirlo.

Por tanto, he aquí una experiencia ciento por cien multijugador (a dúo) y altamente competitiva donde nos enfrentaremos con un colega en una frenética carrera para llegar a la casilla final, como si de un juego de tablero de toda la vida se tratase. A golpe de dado, y con unos gráficos estilo "croma" en los que nos incrustaremos muy cómicamente, tendremos que ir superando minijuegos tales como duelos mágicos a base de ondas de energía o bien espadas medievales templarias, ingesta de snacks y emparedados como si fuésemos Homer Simpson, carreras variopintas al aire libre estilo atrapa la bandera, competiciones deportivas tan socorridas como ping-pong, boxeo o béisbol, duelos musicales y guitarreros, retos concienzudos como abrir una caja fuerte, pasatiempos tontos pero irresistibles como ser el más rápido a la hora de coger el teléfono o contar bolitas… y ese toque surrealista tan nintendiano que a veces recuerda a las diabluras de «Wario Ware» al instarnos a acunar a nuestro mando como si fuese un recién nacido, a rasurarnos las barbas hípsters (más bien amish) o hasta a ordenar a una vaca lechera de lo más salada. La imaginación y creatividad al poder, ya se sabe.

VIBRANTES CARRERAS, RETOS DE RAPIDEZ, INGENIOSOS PASATIEMPOS, DUELOS DE ESPADACHINES Y, SOBRE TODO, MUCHO HUMOR

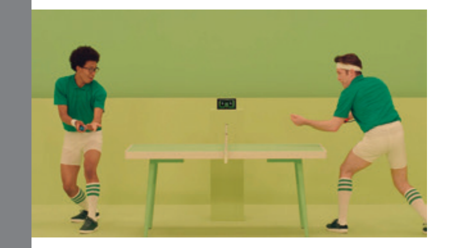
Esto es, un total de 28 minijuegos de lo más dicharacheros y simpaticones donde el pique sano es la moneda de cambio para disfrutar y echar unas risas con el compañero de fatigas de turno. Si a todo esto le unimos un salpicón de efectos sonoros y chafardeos pirotécnicos marca de la casa, un look colorido y tipo collage que recuerda los trabajos escolares de pretecnología y plástica a base de papel charol y un clima de compadreo cómplice para que nos entren las ganas de seguir reclamando más y más experiencias Switch, desde luego que la misión está cumplida ampliamente. Lo dicho, que esta consola parece que nos va a dar muchas tardes de gloria (o, al menos, de chundarata y jarana).



Las propuestas rocambolescas y algo locuelas de «1-2-Switch» son típicamente nintendianas, como demuestra la imagen de "Atracón", minijuego culinario donde tendremos que devorar un señor bocata masticado frenéticamente y aprovechando la complicidad de la cámara infrarroja de movimiento del Joy-Con derecho, en la mejor tradición de los descacharrantes concursos de comida rápida, aunque el bicarbonato no esté incluido.

Guía de juego

La sombra del seminal «Wii Sports» pesa a plomo en «1-2-Switch». Aunque en el buen sentido, desde luego, porque mucho nos tememos que este será uno de los títulos que realmente trascienden del catálogo de la consola de Nintendo al cabo de los años, igual que pasó con «Wii Tennis» en su antecesora. Evidentemente, el modo "historia" del título no tiene mucho sen-



tido, e incluso tiene algunas reglas de juego caprichosas o pelín injustas. Da igual, porque lo que realmente importa es sentir el poder y las posibilidades del "mando partido" Joy-Con, con su sensibilidad, su botonadura crucial y sus prestaciones en toda clase de circunstancias y bretes. Algunos, la verdad, algo tontainas y absurdos (aunque llegan a enganchar, como las "poses calcadas") y otros mucho más currados y con cierto recorrido. Por eso, nos atrevemos a decir que este juego se antoja imprescindible para todo usuario de la Switch, antes de lanzarse a títulos de mayor fuste como «The Legend of Zelda» o similares. Quien avisa no es traidor.





Mario Kart 8 Deluxe

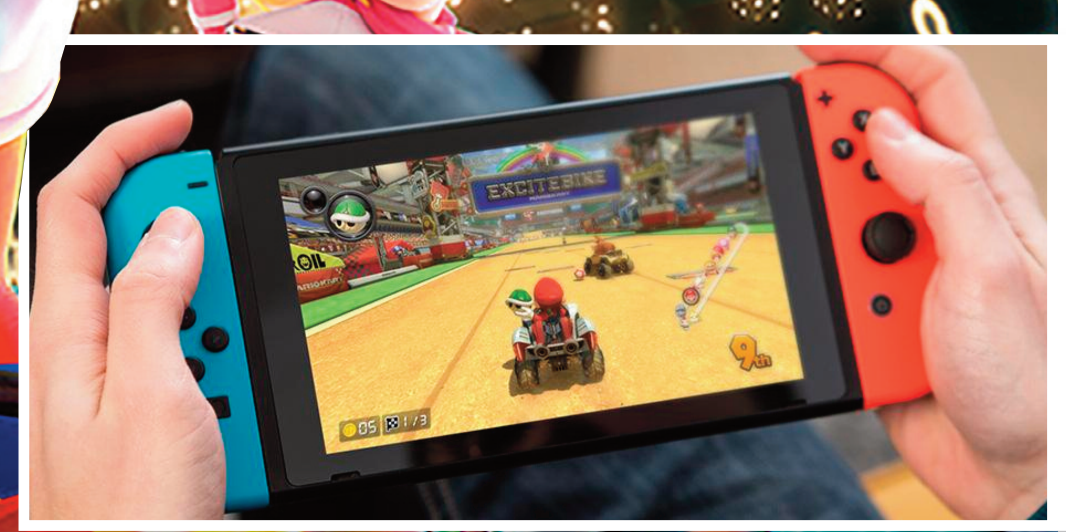
Será una de las joyas de la corona de Nintendo Switch gracias a sus nuevas prestaciones y a unas espectaculares partidas de multijugador local para hasta ocho pilotos. Aprieta a fondo el acelerador.

Nintendo | Carreras
28 de Abril | 3+
www.nintendo.es

No se puede concebir el lanzamiento de una nueva consola de Nintendo sin un bigotudo Mario como abanderado. En este caso, por partida doble (de momento), merced a «Super Mario Odyssey», nuevas aventuras que llegarán por Navidad y, sobre todo, y lo que aquí nos concierne, «Mario Kart Deluxe», enésimo episodio -el número once- de una de las franquicias más potentes y divertidas de la compañía de Kyoto y que, gracias a las posibilidades de Nintendo Switch, adquirirá una nueva dimensión jugona. Y es que los aficionados pueden disfrutar de la versión definitiva de «Mario Kart 8» donde quieran y cuando quieran, incluso en partidas multijugador local para hasta ocho pilotos. Los populares circuitos y personajes de la versión de Wii U están de vuelta, junto a los circuitos y personajes descargables, y además se unen a la parrilla personajes nuevos: Inkling chico e Inkling chica, de «Splatoon»; el Rey Boo; Huesitos y Bowsy. Por otra parte, el modo Batalla se renueva por completo con la batalla de globos y el Bob-ombardeo, y con la inclusión de circuitos

AL VOLANTE

Dos de las mejoras del juego residen, por un lado, en el detallazo de contar con un volante de accesorio donde poder introducir un Joy-Con (el derecho o el izquierdo y con botones traseros a modo de gatillos) y, por otro, en la posibilidad de llevar dos objetos simultáneamente durante cada carrera. No solo algunos gadgets nuevos, también algunos procedentes de anteriores entregas de «Mario Kart», como el ladrón de objetos Boo y la pluma, que permite saltar en las batallas tan alegremente.



PRECISIÓN MILIMÉTRICA

Quizá el avance más representativo de esta edición sea el relativo al manejo de los vehículos disponibles. Y es que las particularidades de la Switch propiciarán unos controles de movimiento más precisos, los cuales se podrán combinar con los controles analógicos para obtener un mayor dominio de nuestro piloto tanto en las curvas como en las rectas. Aunque, sobre todo, donde más se note será en las zonas antigravedad, donde nos podremos subir por las paredes literalmente, aunque habrá que tener mucho cuidado con las colisiones y choques contra otros coches. En fin, un desafío sin límites.



inéditos como el Parque Viaducto o el Estadio de Batalla, que se unen a viejos conocidos como la Mansión de Luigi de «Mario Kart: Double Dash!!» (GameCube) y el Circuito de Batalla 1 de «Super Mario Kart» (de la venerable NES). Todo un dream-team de personajes que, además, y como suele ser norma, también deja abierta la puerta para otras franquicias como «The Legend of Zelda», «Animal Crossing» o la mentada «Splatoon». Hay pista para todos.

Un ensanche en la carretera que también se notará en los circuitos, llenos de detalles, trampas y zonas de recreo para las que se hará de lo más útil la ayuda del nuevo volante inteligente, que vendrá de perlas a los pilotos a la hora de no salirse de la pista incluso en las pruebas de 200 cc.

> MANDOS JOY-CON DE TRACA, MEJORES GRÁFICOS, NUEVOS Y DIVERTIDOS PERSONAJES Y UN MODO BATALLA GENIAL

Y es que los gráficos son sencillamente majestuosos, para que la nueva maravilla de Nintendo saque pecho, principalmente en modo televisor, donde el juego alcanza una resolución de 1080p con todo lujo de detalles y coloridos. Pero quizá lo más meritorio sea que el control de los vehículos es realmente sobresaliente, sin la sensación de "autos locos" de otras entregas y con una respuesta en carrera mucho más precisa, gracias a los ultrasensibles Joy-Con, que nos permiten obtener un dominio profesional tanto en curvas como en rectas.

También el apartado sonoro y musical se ha visto reforzado y con nuevas melodías y efectos para aumentar la diversión. En fin, un juegazo listo para salir pitando el 28 de abril.

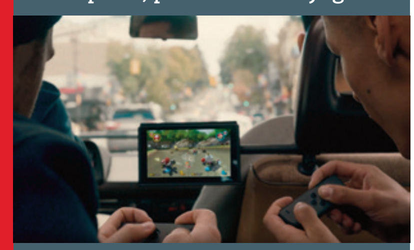
PILOTOS A SUS PUESTOS



La nómina de personajes disponibles y prestos a cortar el aire desde la línea de salida es más generosa que nunca. Más de una cuarentena de valiente afinarán sus volantes, algunos tan expertos y veteranos como los de Mario, Luigi, Peach, Daisy, Yoshi, Toad, Toadette, Shy Guy, Mario de Metal, Lakitu, Larry Koopa, Bebé Rosalina, Link, Aldeano, Canela y muchos más de la "vieja escuela", o "autoescuela" (con clases extra de mala leche).

DIVERSIÓN MÚLTIPLE

Si hay un título ideal para exprimir las posibilidades multijugadoras de la Switch, ese es sin duda «Mario Kart Deluxe». Y es que se pueden conectar hasta ocho consolas de manera inalámbrica y simultánea mediante la comunicación local, garantizando un día en las carreras espectacular. Aparte, para divertirse jugando



en compañía sin necesidad de un televisor, basta con apoyar la consola en cualquier superficie con ayuda del soporte integrado y repartir los mandos Joy-Con. Asimismo, la consola permite disfrutar de partidas multijugador en línea mediante la conexión Wi-Fi, con un nuevo servicio de suscripción online que hará posible, dentro de nada, poder comentar, chatear e interactuar en directo según se vayan desarrollando las partidas. De esta forma podremos disfrutar al máximo de los nuevos modos Batalla disponibles (hasta cinco), así como sacar jugo a los nuevos vehículos como el Koopa Clown o los ATVs, para poder correr por tierra, mar y aire.



Arms

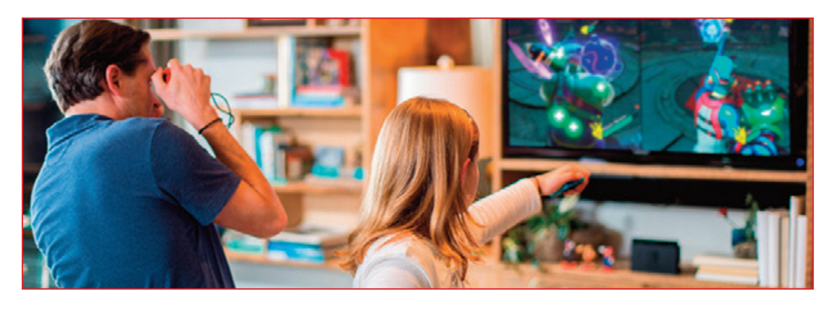
Original e hiperactiva propuesta donde podremos descubrir al dedillo todas las opciones de los mandos Joy-Con a base de boxeo futurista y tentetieso.

Para que quede claro que la Switch va a ser una consola de lo más peleona, Nintendo lanza uno de esos juegos con filosofía de tutorial para que nos vayamos familiarizando con los mandos Joy-Con y sus numerosas habilidades y trucos que encierran bajo su sencilla apariencia. Para ello, nada mejor que un título de acción y lucha uno contra uno basado en una especie de boxeo futurista donde seguiremos la máxima de Mazinger Z de "puños fuera" con unas gotas de los "gadgetobrazos" del Inspector Gadget y bastante del legendario «Ready 2 Rumble». Un divertimento fantástico para grandes y pequeños que nos recuerda al estupendo «Wii Sports».

La premisa es sencilla: combates multijugador con variopintos personajes (Ninjara, Ribbon Girl, Mechanica...) que permiten intercambiar golpes con brazos extensibles. Podremos personalizar a nuestro luchador eligiendo entre un amplio abanico de looks y de armas, porque no solo se trata de sacar a pasear los puños. Así, tendremos sierras eléctricas, martillazos, cuchillas, cohetes y demás artilugios que parecen sacados de los dibujos del Correcaminos.

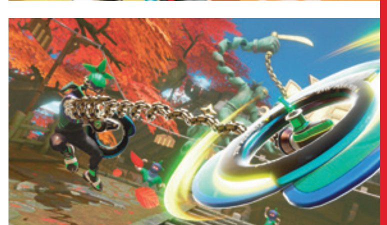
GRAN PERSONALIZACIÓN, ATAQUES FURIOSOS CON ALMA DE CÓMIC Y ACCIÓN DINÁMICA A TOPE

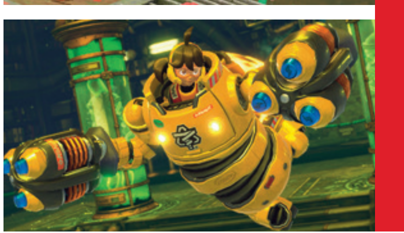
Además, los escenarios también serán editables, para que echemos imaginación y salero extra a las peleas, que arrancan eligiendo tres tipos de puños, o del arma seleccionada, según sus diferencias de velocidad, potencia y arco. Y es que, aunque la acción sea básica, también tendremos que tener en cuenta ciertas estrategias de ataque y hasta de defensa. ¡A sudar la gota gorda de la forma más divertida!



Nintendo | Acción, lucha
Primavera 2017
www.nintendo.es







A JOY-CON LIMPIO

La clave de «Arms» reside en el correcto uso de los Joy-Con: uno en cada mano, lanzando directos a discreción, o curvando cada andanada con efecto, así como bloqueando golpes juntando ambas manos. También podremos acceder a técnicas más sofisticadas, gracias a la combinación de puño rápido-puño pesado y a ataques y movimientos especiales. Incluso saltar para esquivar los golpes rivales. Por supuesto, se puede jugar contra la CPU, otro colega a pantalla partida, vía online o con dos consolas con conexión inalámbrica.

SNIPPERCLIPS

Nintendo eShop



El reconocimiento del movimiento en Nintendo Switch es una función importante, como demuestra este novedoso juego de puzles y acción donde debemos comunicarnos, cooperar y echarle imaginación para resolver puzles, todo ello recortando personajes de papel para darles formas. Se puede jugar en solitario, con un amigo en el modo principal y en grupos de 4 para resolver puzles dinámicos o competir en otras actividades.

Splatoon 2

La segunda entrega del gran éxito nintendero de 2015 llega con una principal novedad: ¡se disfruta en la nueva, versátil y revolucionaria Nintendo Switch!

En plena fiebre Switch, la serie Splatoon aprovecha el tirón para que en verano podamos disfrutar su secuela.
Ya que el apartado colorista está más que superado, «Splatoon 2» centra sus virtudes en potenciar la jugabilidad como shooter gamberro, que ya gozaba de excelente salud. Y es que, su aterrizaje en Switch tiene un porqué. El mando Pro y los Joy-Con entregan sus características para mejorar la experiencia Splatoon hasta niveles altísimos, como la capacidad de apuntar con el control de movimiento durante las incruentas batallas que nos esperan. Bueno, más que batallas, se trata de auténticas guerras de pintura, mucho más "salvajes" que las partidas de Paintball de las despedidas de solteros de las que fardan tus primos pesados. Aquí, contamos con experiencias locales (cuatro contra cuatro) repletas de pintura y otras online que, gracias a la aplicación de Nintendo Switch para dispositivos inteligentes, cuentan con chat de voz para soltar nuestras perlas más fanfarronas y cabrear al rival. Por otro lado, las disputas locales de cuatro contra cuatro prometen ser una auténtica maravilla. «Splatoon 2» está diseñado para jugar en modo multijugador, pues, aunque la soledad a veces es una gran aliada, lo mejor es llamar a las armas a tus amigos reales y virtuales.
Como ocurría en el primer episodio de «Splatoon», los DLC que vayan saliendo en el futuro incluirán, cada vez más, un buen número de escenarios, prendas de vestir y armas para añadir pimienta a este delicioso caldo de pintura.

SE AVECINA NUEVA GUERRA DE PINTURA, ESTA VEZ CON LAS PRESTACIONES DE LA NUEVA CONSOLA

XENOBLADE CHRONICLES 2
FIRE EMBLEM WARRIORS



En 2017 Switch acogerá nuevas perlas de conocidas franquicias. «Xenoblade Chronicles 2» será la secuela de un título de culto en Wii, que supo aunar lo mejor del género popularizado por «Final Fantasy» con las innovaciones y agilidad de la saga «Zelda». Los desarrolladores de «Hyrule Warriors» serán los encargados de traernos en otoño «Fire Emblem Warriors», estrategia de nivel envuelta en atractiva fantasía.



Nintendo | Acción, shooter
Verano 2017
www.nintendo.es







4 CONTRA 4

Sin duda, la miga de este pastel es el modo de cuatro contra cuatro que adquiere proporciones bíblicas gracias a Nintendo Switch. Tal y como vimos en su maravilloso tráiler, las consolas se conectan a una red local, que no online, y, cada uno en un dispositivo, la guerra está servida. Por equipos de cuatro personas que pueden olerse el sudor desde el mismo espacio, este tipo de combates, que desarrollarán millones de competiciones en todo el mundo, es la guinda de «Splatoon 2». Además, nuevos mapas, prendas y armas, por si te hacía falta algo más.

Super Mario Odyssey

La primera aventura plataformera de Mario llegará con el aroma más clásico y la frescura de una jugabilidad presta a aprovechar las funciones de la nueva consola.

El fontanero bigotudo presentará estas navidades su primera aventura plataformera para Nintendo Switch. No se ahorrarán esfuerzos para que el carismático Mario brille, al igual que lo hiciera en «Super Mario 64» para Nintendo 64 y «Super Mario Sunshine» en GameCube. Y es que el mismísimo Shigeru Miyamoto lo ha anunciado: "estará orientado al público más hardcore". Vamos, para jugones y "mariófilos" pata negra. No obstante, por lo visto hasta el momento, tendremos todo el espíritu y la esencia clásica de esos juegos desplegados en mundos abiertos 3D llenos de diversión, colorido y sorpresas. A entornos urbanos (alguno muy similar a Nueva Yok), selváticos, desérticos y hasta místicos y misteriosos llegaremos a bordo de una aeronave, para luego hacer lo de toda la vida con Mario, es decir saltar, trepar, nadar, bucear y hasta cabalgar sobre animales, mientras vamos recogiendo monedas y arremetiendo contra enemigos habituales (goombas, spinies), bajo la sombra alargada de Bowser. Una de las grandes novedades es la funcionalidad de la gorra de Mario. Con ella podremos realizar acciones variadas, desde lanzarla como búmeran contra rivales hasta usarla de plataforma en el aire que nos sirva de impulso para acceder a complicadas zonas del escenario. Cómo no, conoceremos personajes nuevos (aún por confirmar), tendremos gran variedad de minijuegos e incluso podremos controlar el seguimiento de la cámara a la antigua usanza. No cabe la menor duda, la odisea de Mario será espectacular.

LA NOVEDOSA SÚPER GORRA DE MARIO NOS AYUDARÁ EN MUCHAS FASES DEL JUEGO

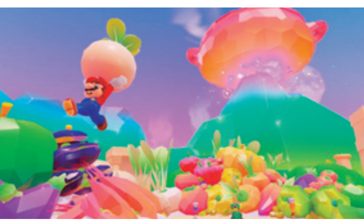
THIRD PARTIES



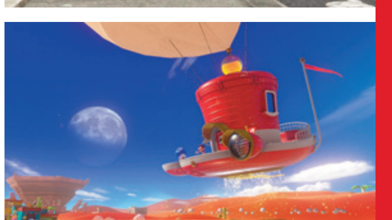
Muchas compañías llevarán sus juegos a Nintendo Switch. Ubisoft («Just «Dance 2017»), Activision («Skylanders Imaginators»), Konami («Super Bomberman R») estarán desde el día del lanzamiento de la consola. Las grandes franquicias deportivas de EA («FIFA») y Take 2 («NBA 2K 18») ya están confirmadas. Y sagas de relumbrón como las de Bethesda («Tle Elder Scrolls») y Bandai Namco («Dragon Ball») han hecho lo propio.



Nintendo | Plataformas
Navidad 2017
www.nintendo.es







RETRATADO

A buen seguro los momentos de Mario con este título en Nintendo Switch resultarán gloriosos. Será una buena oportunidad de utilizar el botón de captura del Joy-Con izquierdo. Por ejemplo, en minijuegos en los que podremos saltar la comba con ayuda de los viandantes o en ese otro donde nos marcaremos un baile a ritmo de rap. Situaciones estelares para inmortalizarlas en un pantallazo y compartirlas al toque en nuestras redes sociales. Si Nintendo Switch va contigo, en cualquier instante tendrás la oportunidad de hacerlo.

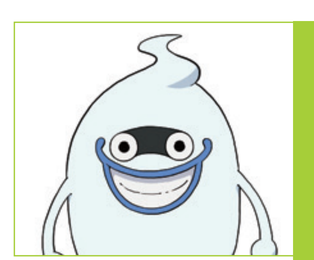


Yo-kai Watch 2

Uno de los juegos más exitosos del curso pasado regresa hipervitaminado: dos versiones, **«Fantasqueletos»** y **«Carnánimas»**, y más de 350 Yo-kai nos esperan para la batalla definitiva, a partir del 7 de abril.

Nintendo | Rol, acción
7 de Abril
www.nintendo.es

Después de convertirse en la gran revelación del año 2016 en Europa, donde se vendió incluso a mayor velocidad que en su país de origen, Japón, la serie «Yo-kai Watch» vuelve a zascandilear en la 3DS con una nueva aventura en forma de dos títulos: «Yo-kai Watch 2: Fantasqueletos» y «Yo-kai Watch 2: Carnánimas». Un doble título que, de manera complementaria pero diferente en la mejor tradición de Level-5, seguirá las travesuras de estos espíritus burlones que tan buena onda causaron a lo largo del último semestre del año pasado. Así, Nate y sus leales compañeros, Jibanyan y Whisper, seguirán conquistando los corazones de los más pequeños, con esta secuela burbujeante que, por primera vez, introduce la posibilidad de competir online con otros jugadores, lanzando a sus Yo-kai al combate. En esta ocasión, los jugadores viajarán en el tiempo y explorarán entornos repletos de detalles donde conocerán y entablarán amistad con un buen puñado de estrafalarios Yo-kai. Además, podrán descubrir el origen del primer Yo-kai Watch, el reloj mágico que permite al protagonista del juego ver a los Yo-kai. La historia arranca con nuestro protagonista Nate, durmiendo profundamente mientras dos siniestros Yo-kai se







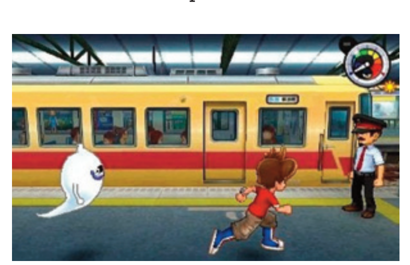
Batallas globales

Aunque se trata de un juego más "pacífico" que «Pokémon», las batallas serán pieza básica en esta doble entrega. Épicos se antojan los combates entre grupos de seis Yo-kai, y muy especialmente la "guerra civil", que mueve los cimientos argumentales. Para ello, contaremos con nuevas áreas bélicas como Harrisville y San Fantastico, y hasta podremos invocar a Yo-kai vintage de hace 60 años en emocionantes batallas online para dos jugadores, otra de las novedades crujientes del juego.



cuelan por la ventana de su habitación y borran todos sus recuerdos, llevándose también su Yo-kai Watch. Al día siguiente, Nate se tropieza con la misteriosa tienda Memorium, donde se reencuentra con su Yo-kai Watch. Le seguirán de cerca sus divertidos colegas Yo-kai, Jibanyan y Whisper, a los que muchos reconocerán por su papel en la exitosa serie de televisión que emite en España el canal Boing. Los jugadores pueden elegir entre Nate o Katie para emprender un viaje en el tiempo en el que deberán averiguar las razones que subyacen a los últimos misterios y altercados en su ciudad natal. La naturaleza viajera y exploradora volverá a ser la clave de esta doble entrega, con novedades como el Yo-kai especial llamado Hovernyan, que nos enseñará a teletransportarnos por el tiempo. En su misión para descubrir los misterios detrás de los Yo-kai maléficos, los jugadores pueden visitar Floridablanca tal y como era hace 60 años, viajar por distintas localizaciones y alternar entre pasado y presente en un instante. A medida que viajen por el tiempo para desvelar los misterios, pueden superar más de 80 misiones paralelas que implicarán ayudar a los residentes locales con sus problemas cotidianos. Al ayudar a los vecinos de la ciudad, los jugadores pueden descubrir nuevos Yo-kai y recibir útiles recompensas.

En definitiva, un título doblemente armado de imaginación, buen humor surrealista y ese toque legendario japonés que ha logrado convertir la saga en todo un acontecimiento.



Nuevos escenarios, opciones de personalización y personajes, así como atractivos modos online y gráficos mejorados nos esperan



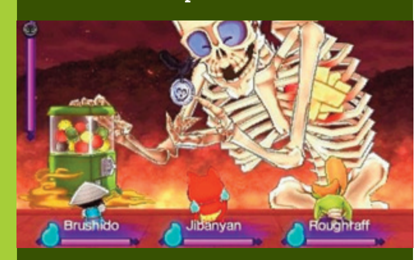
Entre las novedades de esta entrega tenemos curiosas variaciones para atrapar a nuestros Yo-kai más escurridizos. O mejor dicho pescar, como muestra la imagen, que también nos demuestra las novedosas herramientas a las que accederemos con la pantalla táctil. Y es que Nintendo no se ha dormido en los laureles y ha preparado un catálogo de nuevos trucos en una de sus chisteras más mágicas. Sin duda, un título esperado por todos.

Doblemente armados

Como suele suceder con versiones dobles de un mismo juego, las diferencias fundamentales suelen aplicarse a la naturaleza de los diversos Yo-kai con los que nos encontraremos, y sus habilidades personales. Así, el movimiento animáximum de Jibanyan, que será distinto según la versión del juego, y cada grupo de Yo-kai de cada título solo podrá relacionarse y asociarse con los de la tajada correspondiente, Fantasqueletos o Carnánimas. Pero tranquilos que con los 350 Yo-kai disponibles no habrá peligro de desabastecimiento. Encima, algunos especiales del primer juego como Buchinyan, Noko o Komasan hacen doblete aquí.

Medallero

Una de las características principales de la serie son sus medallas, preciados objetos que aquí, por primera vez, podrán ser objeto de intercambio vía online, y así poder crear un equipo con sus Yo-kai favoritos para retar a amigos en la distancia gracias al completo modo multijugador. Ganen o pierdan, conseguirán puntos de combate y podrán usarlos para adquirir objetos en club de puntos de combate



que les ayudarán a potenciar y liberar a Yo-kai aprisionados. Este sistema único de combate fomenta una experiencia multijugador amigable y justa para jugadores de todas las edades y habilidades en el juego. Otro factor fundamental de cada versión de «Yo-kai Watch 2» es la inclusión de cinco exclusivos y originales Yo-kai que pueden intercambiarse en modo local y en modo online, y cada versión determina si el jugador se unirá al ejército de los Fantasqueletos o al de los Carnánimas. Los jugadores pueden participar de la rivalidad entre ambos jugando online, ganando combates y sumando puntos para ayudar al equipo de su elección a salir victorioso en los combates semanales.



Mario Sports Superstars

Una nueva experiencia deportiva a cargo de Mario y compañía. Cinco minijuegos de cinco disciplinas concretas en una batalla 3DS para ser el mejor.

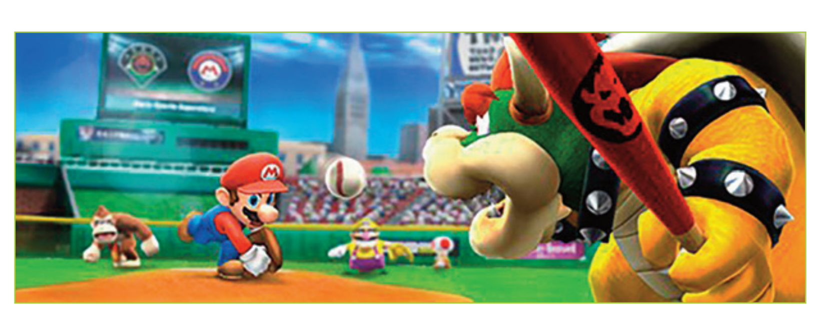
Da igual si nieva, llueve o hace sol, que el deporte nunca estará de más. En el universo Mario, que ya ha erigido una estructura deportiva personal bastante interesante, sale a la palestra una nueva competición. Con cinco disciplinas deportivas para poner a prueba nuestro talento y espíritu de equipo, «Mario Sport Superstars», donde acción y estrategia se unen, solo acepta a los mejores. "¿Qué deportes se incluyen?", te vendrá a la cabeza. ¡Me alegro de que lo preguntes! El juego no se casa con ninguna región y ofrece deportes tan dispares como emocionantes: fútbol (de once contra once), béisbol, golf, equitación y tenis. Además de la habilidad a los mandos, la estrategia es clave en esta nueva aventura deportiva y permite que cada disciplina se acerque considerablemente a la realidad.

Más deporte y juego en equipo para 3DS, con los personajes más dicharacheros de Nintendo

Confecciona tu equipo de acuerdo a las características de sus integrantes. Sí, porque todos ellos tienen pros y contras y te vendrán bien para unas cosas u otras. Así pues, entre los pesos pesados del Reino Champiñón, tendrás que ser inteligente y elegir los mejores aliados.
Para competir, territorio local y online, con el modo multijugador como gran artífice de la diversión. No obstante, si vas de lobo solitario, también puedes disfrutar de la experiencia a tu bola, sin que nadie se meta en tus estrategias, y luego probar tus habilidades de cara al mundo entero. Eso sí, antes de meterte de lleno en una disciplina, asegúrate de practicar con su espacio para el entrenamiento y saber de qué va este sarao. Una vez aprendido lo básico, irás escalando poco a poco y nadie será capaz de toserte, ni siquiera un poco.

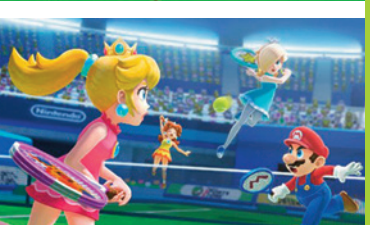


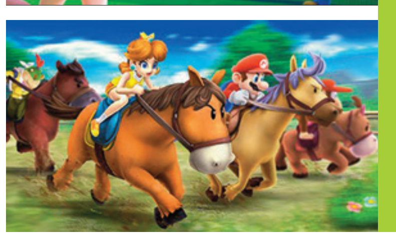
«Mario Sports Superstars» basa parte de su divertimento en la jugabilidad y los grandes efectos. No obstante, en la filosofía Mario la estrategia tiene un papel importante. Al ser un juego deportivo, pequeños y mayores podrán desarrollar el compañerismo y, así, conseguir los objetivos marcados. Además, una aventura Mario siempre promete juego limpio, dos palabras que siempre han de ir unidas.



Nintendo | Deportes
10 de Marzo
www.nintendo.es









Mejora con amiibo

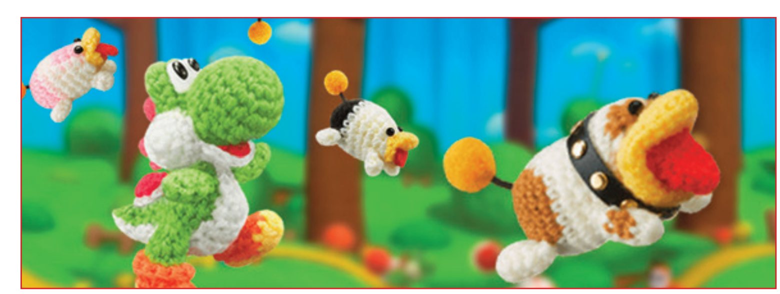
«Mario Sports Superstars» cuenta con una serie de tarjetas que se adquieren por separado y que permiten mejorar considerablemente a cada uno de los jugadores. Nuevas habilidades y equipaciones para añadir salsa al juego cuando creas que has entrado en la monotonía. ¡También te puedes aprovechar del pack especial con motivo del lanzamiento del juego! No obstante, si no estás abierto a este tipo de cambios, el juego puede disfrutarse sin las tarjetas amiibo. ¡Tú decides!

Poochy & Yoshi's Woolly World

Poochy es apenas un recién llegado al mundo de los videojuegos y ya es capaz de robar protagonismo a alguien de la talla de Yoshi. Y es que es una "pocholada".

Desde que «Little Big Planet» y algunos títulos de Kirby abrieran la veda de los títulos "buenrollistas", no han parado de aparecer. Tras su paso por Wii U, las plataformas de «Poochy & Yoshi's Woolly» aterrizan en Nintendo 3DS.
Todo discurre en un adorable mundo hecho de lana, que corre peligro por los maquiavélicos planes de la típica bruja mala de turno. Yoshi ya no solo cuenta con su voraz apetito para enfrentarse a lo que se le ponga por delante, sino que también estará acompañado por el perro que da nombre al juego. El dinosaurio deshilacha muros a lengüetazos, lanza ovillos para tejer nuevas plataformas y es capaz de revolotear hasta zonas que parecen estar fuera de alcance. Cuando no puede acceder a algún sitio o necesita ayuda, puede llamar a su fiel mascota Poochy en pantallas exclusivas para esta versión, además de a sus cachorros para echarnos una pata en caso de necesidad.
Que no te engañen los sencillos personajes y los colorines: los escenarios están diseñados con una maestría difícil de ver en un plataformas contemporáneo, llenos de desafíos y secretos por descubrir, que además aportan variedad de modos, incluyendo el estupendo modo cine (30 simpáticos cortos sobre la vida diaria de los protagonistas), y un estilo de juego sencillamente arrebatador. El apartado visual es sin duda el protagonista por su estética, pero nadie de Nintendo se olvida de plantear un reto que sirve para que los jugadores más experimentados desconecten un rato, y que los más pequeños se lo pasen en grande Vamos, un videojuego portátil perfecto.

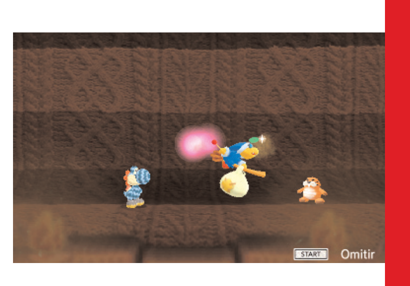
Hay tantos personajes de Nintendo que hasta los secundarios pueden permitirse tener mascota



Nintendo | Plataformas
Febrero | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





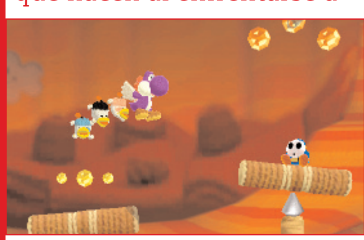


Una característica única de la versión para Nintendo 3DS es la capacidad de crear modelos de Yoshi desde un editor, para luego utilizarlos durante el juego normal. Algo que sólo se puede conseguir gracias a la pantalla táctil de la portátil, y que da un valor añadido a los que probaron el juego de Wii U y quieren ampliar su experiencia con este juego. Por supuesto, también es compatible con las figuras amiibo.



Adorables cachorros

Los adorables cachorros de Poochy son una parte importante del juego. Cada uno con su habilidad particular, son muy capaces de sacarnos de apuros cuando estamos agobiados de enemigos o nos enfrentamos a jefes de final de fase. Como nota adicional, te encantará llamarlos por los adorables sonidos que hacen al enfrentarse a



nuestros enemigos. Lástima que no se puedan adoptar en el mundo real perros de lana, porque seguro que ninguno se quedaba en el centro de acogida de animales.

LEGO Worlds

La franquicia de Warner reconoce abiertamente su paternidad respecto a «Minecraft» y el resultado no puede ser más gozoso: un catálogo infinito para que la imaginación y la creatividad campen a sus anchas.

Podría decirse que la marca LEGO está viviendo uno de sus momentos más dulces de los últimos tiempos: aún con su sensacional peli sobre Batman triunfando en la cartelera y el anuncio del muy interesante videojuego «LEGO City Undercover» para abril, e incluso con «LEGO Dimensions» aún reluciente, ya tenemos entre nosotros su penúltima maravilla, «LEGO Worlds», un compendio de los logros desarrollados durante los últimos años y que han servido para que la saga del ladrillo se reinvente y convierta en un bálsamo revitalizante para tantas franquicias de la cultura popular. Y es que este título nos permite el sueño de todo legómano de pro: construir todo lo que podamos imaginar, bloque a bloque, hasta convertirnos en un Maestro Constructor de la cabeza a los pies. ¿Cómo? Dado estilo propio a nuestros personajes y viviendo aventuras infinitas en un universo abierto de mundos generados aleatoriamente y hechos por completo con bloques de LEGO.

El reto era supremo, pero los resultados son fenomenales: desde mundos de fantasía a tecnología o impresionantes espacios naturales en «LEGO Worlds» tendremos carta blanca para conducir montones de vehículos como helicópteros, motos y hasta dragones. Gracias al hermanamiento de la saga con su rival (más bien hijo adoptivo) «Minecraft», podremos subir de nivel desbloqueando cantidad de tesoros ocultos y así expandiendo nuestras cre-

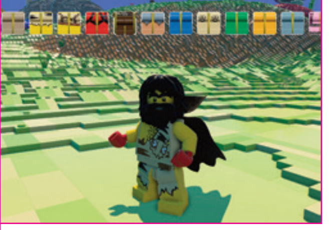
Warner | Estrategia, aventura
Febrero | 7+
www.lego.com/es-es/worlds

Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●○○○
Originalidad	●●●●●○



Piezas para todos

Si bien la experiencia de «LEGO Worlds» podría ser más eficaz y certera para un jugador, nada más lejos de la realidad. Warner ha hecho un trabajo sensacional para ampliar

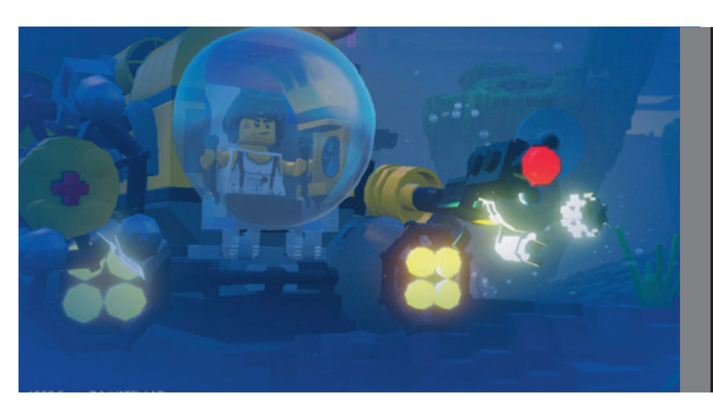


y compartir la jugabilidad, dando como resultado un modo multijugador online al nivel de lo soñado, y que permite a dos jugadores explorar sus mundos, participar en desafíos competitivos y presumir de creaciones. La guinda para un pastel de lo más nutritivo y saludable. Eso sí, échale paciencia al asunto, porque la carrera de Maestro Constructor no se saca en un par de exámenes.



Al rico detalle

Uno de los factores más agradecidos del juego es su impecable aspecto visual, habitual "talón de Aquiles" de su fuente de inspiración. Aquí, desde luego, tal problema es cosa del pasado, ya que, a nivel gráfico, estamos ante un prodigio de juego, detallado espectacularmente, con ciclos día/noche perfectamente logrados (algunos amaneceres son preciosos) y con efectos visuales como reflejos, luces y sombras y gestualidad de los personajes sencillamente de sombrerazo. Sin duda, un juego que da gloria verlo y experimentar con sus "tripas" y su paleta gráfica, que es de lo que se trata.



Los mundos submarinos son la demostración del poderío visual e imaginativo de este juego. Como vemos en la imagen, la acción bajo el agua otorga una nueva dimensión a la saga LEGO, y además nos ofrece un despliegue de vehículos, armas y cachivaches que serían la envidia de mismísimo comandante Cousteau. Por si fuera poco, también sirven para presumir de nivelazo gráfico con esos efectos acuáticos que suben el listón de la franquicia..

aciones con futuras actualizaciones, para comprobar cómo nuestras creaciones cobran vida en un juego en el que todo es posible. Un mundo, desde luego, ampliamente personalizable a nuestro antojo, bien ladrillo a ladrillo de forma artesanal y tradicional, bien mediante las herramientas de construcción a gran escala, que nos permitirán levantar enormes montañas o poblar el mar de islas tropicales en segundos, o coloca rápidamente estructuras prefabricadas de LEGO de sets clásicos y modernos.

El resultado es sensacional: una aventura con múltiples ramificaciones y total libertad de acción y expansión en la que conseguiremos nuevos personajes, criaturas, vehículos, castillos, artilugios y armas (porque, evidentemente, los escenarios también están repletos de peligros como vampiros, zombis y hasta gorrinos con mal café) explorando cada nuevo mundo. Lo mejor, sin duda, es observar cómo nuestro pequeño universo va cobrando vida y nuestros personajes y criaturas interactúan con nosotros y entre sí de formas totalmente divertidas y sorprendentes. Porque, desde luego, el característico humor de la franquicia, rozando el surrealismo y la autoparodia, sigue presente en esta joya para la creatividad repleta de sorpresas, pop-ups, guiños vintages y emociones burbujeantes a cada paso.

> Multitud de personajes, criaturas, vehículos, objetos y mundos prediseñados nos harán sentir como auténticos creadores de un universo en expansión

Guía de juego

La "libertad total" impresa en el ADN de «LEGO Worlds» se lleva a cabo hasta las últimas consecuencias: cada partida arranca con un mundo generado aleatoriamente y sin objetivos concretos. Todo lo que suceda a partir de ahí depende de nuestra imaginación y nuestra pericia para ir encajando piezas y objetos en ese lienzo en blanco. Evidentemente, tendremos diseños ya



prefabricados como castillos medievales o naves espaciales, pero lo realmente milagroso es la sensación de retroceder a la infancia y poder sacar de la chistera mundos y criaturas a nuestro antojo, comprobando cómo cobran vida en la pantalla, sin importar su complejidad: ciudades acuáticas salomónicas, metrópolis babélicas, bosques encantados, construcciones futuristas… Todo, con una mecánica muy sencilla (siguiendo la línea de «Minecraft») y accesible a todos, aparte de contar con ayudas e incentivos como cofres repletos de monedas para ampliar nuestro imperio.



Vikings Wolves of Midgard

RPG cargado de emocionantes misiones por Midgard, mitológico territorio donde sobrevivir a monstruosos jefes y a las temperaturas extremas es el gran desafío.

El siempre atractivo universo de la mitología nórdica ambienta este RPG de acción, añadiendo una generosa aportación fantástica para incrementar el atractivo del juego. A criaturas de todo pelaje, desde trolls y goblins hasta gigantes y dragones, debemos enfrentarnos en la piel del líder de un clan vikingo destinado a deshacer una leyenda de venganza contra los dioses, puesta ya en marcha para sembrar el caos. En tercera persona y perspectiva cenital, con un control equilibrado e intuitivo y opciones múltiples de armar a nuestro guerrero nos lanzamos a combatir y a explorar en distintas misiones cargadas de alicientes. Para ello contaremos con un inventario bien surtido de espadas y escudos, hachas de doble empuñadura, mazos y arcos que podemos mejorar con runas y diversos recursos. A fe que este perfeccionamiento del equipo nos vendrá como anillo al dedo, sobre todo a la hora de enfrentarnos a tremendos

> Puedes elegir entre ser un bravo vikingo o una despiadada esclava para recorrer los reinos de Midgard

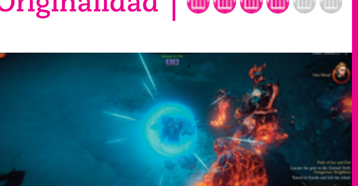
jefes finales en cada fase, que pondrán a prueba reflejos y capacidad de gestión de nuestras habilidades para lograr la victoria. A los dioses les deberemos poderes especiales para hacer más demoledores nuestros ataques, todo un "detalle" obtenido tras ofrecerles la sangre de nuestros enemigos. Y ojo a los gélidos escenarios, con trascendencia crucial del hielo en nuestra propia supervivencia y un factor inesperado en contra, aunque muy "agradecido" en cuanto ofrece chicha a la jugabilidad. Si además incluimos una cuidada destrucción dinámica de escenarios, poder mejorar nuestro poblado y un estupendo modo cooperativo online para dos jugadores, el tiempo con «Vikings» no tendrá medida y el valhalla podrá esperar.

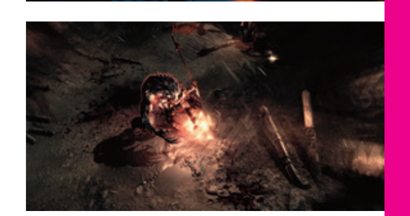


Cuatro niveles de dificultad nos permiten adaptar nuestras habilidades para combatir a los Jotan, hordas de aterradores no-muertos y las bestias de Ragnarok. Hacerlo en solitario mola, el acabose si el viaje es en equipo gracias al cooperativo para dos jugadores.

Meridiem Games | Rol, acción
Marzo | 16+
meridiem-games.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6





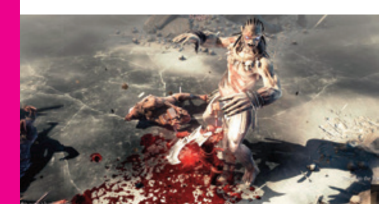


Listos para el combate

Nuestro personaje evoluciona a lo largo del juego cuando mejoramos el equipo gracias a runas y otros recursos, como desbloquear fragmentos de armaduras y armas míticas ocultas en cada nivel. Ello permite



entablar combates con más solvencia, máxime si portamos los talismanes de Thor y Loki para desplegar el poder de un dios. A tener en cuenta las esferas de sangre acumuladas por cada victoria, para poder desencadenar un modo furia que ralentiza el tiempo y causa el máximo daño a los enemigos. Además, la inclusión de un oportuno New Game+ permite perfeccionar habilidades y dominar todo tipo de armas.



Syberia 3

Tras una larga espera, llega la tercera entrega de la saga siberiana, con su heroína enfrascada en una aventura enigmática e imaginativa como pocas. Un título con encanto.

En esto de los videojuegos debemos cultivar lo del Santo Job: esto es, echarle paciencia y saber esperar. Porque, desde que hace ocho años Microïds anunció el tercer episodio de la saga «Syberia» hasta que, por fin, ya lo tenemos en nuestro poder, la cantidad de visicitudes y batallas acontecidas superan a cualquier ficción: peloteras con Sony, falta de fondos, guión de ida y vuelta… y, finalmente, tuvo que ser el fundador original del estudio, el mismísimo Elliot Grassiano, quien se puso al frente para que esta entrega llegara a buen puerto. Y, desde luego, la espera ha merecido la pena, ya que las nuevas aventuras de la abogada Kate Walker en la remota y helada isla rusa tienen mucha tela que cortar. Sobre todo, gracias al arte de Benoit Sokal, reputado guionista y diseñador gráfico, creador de la atmósfera casi extraterrestre y los mimbres argumentales, que sitúan a Kate encontrada prácticamente muerta por la tribu nómada de los Youkol tras abandonar la isla. Cuidada hasta su recuperación mientras conoce sus antiguas tradiciones y su contacto con la naturaleza, Kate decide forma parte de una legendaria migración en un viaje en el que se encontrará frente a la locura de la especie humana y donde su vida pasada volverá para acecharle. Gracias a su pedigrí clásico, «Syberia 3» mantiene y refuerza la jugabilidad de las aventuras gráficas de toda la vida, con una mezcla de acción y puzles de lo más efectiva. Gran parte de su atractivo reside en sus personajes, con los que podremos interactuar y tomar decisiones que afecten a la trama. Eso, y un cuidado desarrollo de la historia hacen de este juego una perla "old style" para disfrute de los más gourmets.

> Gráficos y animaciones 3D brillantes, personajes con enjundia y una trama inteligente son algunas claves

La intrépida protagonista de la saga siberiana regresa para vivir una aventura que gana enteros gracias a su curioso argumento (encontrar a un maestro juguetero en la región más inhóspita del mundo tiene su miga) y a unos gráficos sensacionales.

Meridiem Games | Aventura
Abril | 7+
meridiem-games.com

Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●○○○
Originalidad	●●●●○○





Misterio y fascinación

Sin duda, una de las claves de «Syberia 3» reside en sus escenarios 3D, con un halo mágico como la factoría juguetera de Valadilène, con sus inquietantes autómatas y todo. Un preciosismo que



también llega a sus exteriores, concretamente los ocho diferentes territorios que podremos explorar libremente, y donde nos encontraremos hasta mamuts o criaturas semi-legendarias como Youki, y personajes de lo más curiosos, como el genial Hans Voralberg, el tabernero Cirkos, el gigante Igor o el misterioso Patriarca. Lo dicho, una propuesta llena de un encanto nada frío.



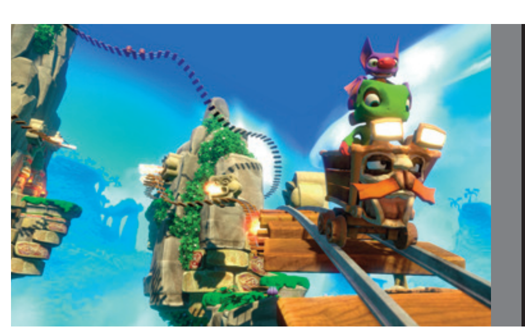
Yooka-Laylee

La esencia de los juegos clásicos de plataformas vuelve con «Yooka-Laylee», adaptando el género a los nuevos tiempos e inyectándole a la jugabilidad savia nueva.

Playtonic Games apuesta por el estilo clásico de los juegos de plataformas, y le sale redonda. Esta podría ser la conclusión de «Yoouka-Layle», digno heredero espiritual del gran «Banjo & Kazooie», que al igual que en éste tenemos a un dúo protagonista simpático a rabiar, moviéndose bajo una calidad gráfica 3D verdaderamente estimable. El panorama que se nos abre en pantalla es el de cinco soberbios mundos que llevan a gala la idea de explorar abiertamente sus escenarios, también sin descanso. Así, no pararemos de saltar, pelear, resolver puzzles, competir en carreras y disfrutar de un divertido puñado de minijuegos. La finalidad de tanto ajetreo será ir recogiendo los Pagies, ítems dorados para desbloquear nuevas zonas de juego que incrementarán la dificultad de las pruebas e imprescindibles para avanzar en la aventura. Eso si nos deja la malvada Capital C, dispuesta a absorber todos los libros del mundo y convertirlos en dinero. Claro que nuestros héroes, camaleón-murciélago, no son mancos y con ellos podremos desplegar todo tipo de habilidades como rodar, volar, disparar... y sobre todo multiplicarlas a la "n" potencia al consumir unos tónicos especiales, capaces incluso de hacernos invisibles en este título repleto de escenarios interactivos; los cuales pueden cambiar no sólo su aspecto -una oportuna lluvia transformará una zona árida en una laguna- también la forma habitualmente vertical de transitar por ellos.

> Un increíble y divertido mundo abierto 3D, disfrutable también en multijugador local para 4 usuarios

Diversión a raudales en definitiva, que hará las delicias tanto del novato como del nostálgico, emocionado, seguro, al escuchar la partitura de los genios David Wise («Donkey Kong») y Grant Kirkhope(«Banjo & Kazzoie».



«Yooka-Laylee» rezuma esencia clásica por todos lados, y no sólo en lo visual. Así tendremos fases subidos en la típica vagoneta como en «Donkey Kong», o batallas de preguntas y respuestas habituales en juegos de Nintendo 64, y en escala mucho mayor.

BadLand Games | Plataformas
Abril | 7+
www.badlandgames.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

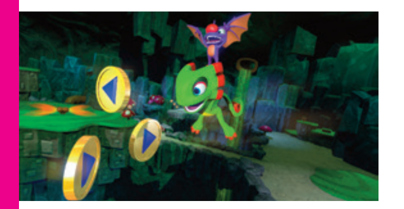




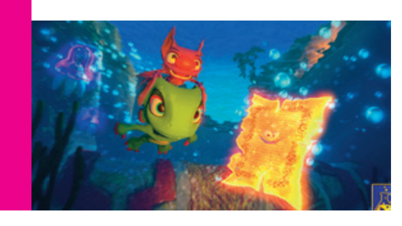


Recogida de testigo

Tener la intención de emular un mítico juego como «Banjo & Kazzoie», que lo bordó en Nintendo 64, suponía todo un reto para Playtonic Games. Pero para un equipo formado por veteranos ex-Rare, repleto de



talento y capaces de recaudar más de un millón de libras para el proyecto en un solo día a través de Kickstarter, llevar a la realidad tal desafío sólo era cuestión de tiempo. «Yooka-Layle» es la confirmación de un relevo más allá de una adaptación a los nuevos tiempos tridimensionales y de puesta al día de la aventura plataformera, es un decidido paso a ampliar la visión que teníamos del género sin abandonar el clasicismo.





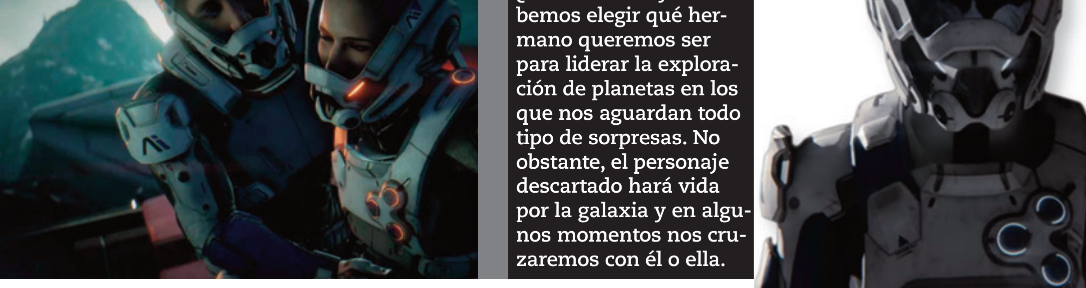
Yooka-Laylee
A LA VENTA
EL 11 DE ABRIL
¡RESÉRVALO YA!
XBOX ONE
PS4
Yooka-Laylee
PS4
XBOX ONE
YOOKA-LAYLEE. DEVELOPED BY PLAYTONIC GAMES. © 2017.
PUBLISHED BY TEAM 17. TEAM17 ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF TEAM17 DIGITAL LIMITED.
ALL OTHER TRADEMARKS, COPYRIGHTS AND LOGOS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
TEAM17
playtonic Games
SOLD OUT
BAD LanD GAMES

Mass Effect Andromeda

La odisea rolera traza nuevo rumbo, con nuevo protagonista y en una nueva galaxia donde nos espera jugabilidad de campanillas y mucha libertad para disfrutarla.

Una nueva trilogía nos proponen los chicos de Bioware, con primera parada en Andromeda. En su horizonte iniciaremos una epopeya de proporciones épicas donde las alianzas y la conquista de territorios forjarán nuestro destino. Como Ryder (chico o chica), actuaremos de avanzadilla de una expedición de humanos y distintas razas con pretensión de sembrar una civilización en algún lugar de la galaxia. Hasta la llegada de ese momento, nuestro papel será crucial en el reconocimiento de las condiciones de vida, portando en nuestro ADN el afán explorador a través de mundos tan fascinantes y gigantescos como peligrosos, para lo cual estaremos suficientemente equipados y movilizados. Toda una gozada es disponer de un nuevo Mako de prestaciones mejoradas, del Nomad para misiones terrestres y de la nave Tempest para volar de planeta en planeta. Pero Mass Effect es sobre todo un RPG de acción, afrontando dinámicos y fluidos combates con el inestimable apoyo de un competente escuadrón al que damos sencillas órdenes, como es norma en la saga. Realmente edificante es comprobar cómo nuestro personaje progresa como queremos. Podemos ser Vanguardia, Soldado u otra alternativa de clase en cualquier momento de la misión. Cómo no, en el camino nos topamos con tipologías de razas antiguas (Asari, Krogans...) e incorporaciones nuevas tan formidables, y nada amistosas, como los Kett.
El conjunto de «Andromeda» es sencillamente soberbio y hay también puzzles, sorpresas en la narración que enriquecen el universo, el impagable sistema de decisiones, multijugador ligado a campaña de forma particular y genial... Una pasada.

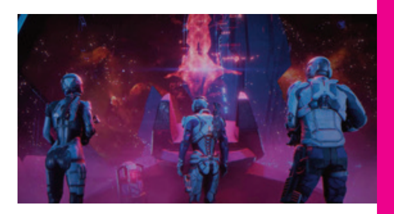
> Con el sistema de decisiones podemos adoptar las actitudes del protagonista e incidir en su evolución


¿Scott o Sara Ryder? Debemos elegir qué hermano queremos ser para liderar la exploración de planetas en los que nos aguardan todo tipo de sorpresas. No obstante, el personaje descartado hará vida por la galaxia y en algunos momentos nos cruzaremos con él o ella.

EA | Rol, acción
Marzo | 18+
www.masseffect.com/es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







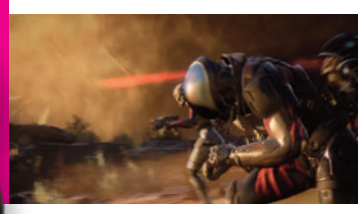


A toda potencia

El primer episodio de esta trilogía cuenta con una gran aliado: Frosbite. Utilizado en juegos como «Star Wars Battlefront», la potencia de este motor gráfico permite más partes destructibles, la incidencia de



increíbles efectos climatológicos y el fluido desenvolvimiento por el amplio mundo de «Andromeda». En los combates lo notaremos positivamente, en la realización de las nuevas coberturas donde podemos usar casi cualquier objeto del juego. La acción se traduce con Frosbite en una mayor fluidez y dinamismo, en gran libertad de movimiento y mayor verticalidad cuando se interactúa con el escenario.



• Promoción PS4

Del 1 al 12 de Marzo

Por la compra de PS4 1TB + Horizon Zero Dawn + PS PLUS 3 MESES, te llevas de regalo el videojuego Uncharted 4





• Promoción Xbox One

Lanzamiento 3 de Marzo

Por la compra de cualquier **Xbox One** te llevas un juego de **Microsoft** entre una selección por **20€** más.






• Promoción Nintendo Switch

Lanzamiento de la consola **Nintendo Switch** el día 3 de Marzo. Financiación exclusiva en **El Corte Inglés.**





Por la compra de una **Nintendo Swtich** te llevas un protector de pantalla de regalo hasta el 19 de Marzo.

*Financiación sin intereses hasta en 12 meses. Gastos de gestión financiados: 9€. Financiación sujeta a la aprobación de Financiera El Corte Inglés E.F.C. S.A. Intereses subvencionados por El Corte Inglés, S.A. Por compras superiores a 329,90€. Recibo mínimo 25,82€. Del 3 de marzo de 2017 al 19 de marzo de 2017. Ejemplo de financiación de compra: Importe: 329,90€, aplazamiento a 12 meses sin intereses, 11 cuotas de 28,24€/mes y una última de 28,26€, TIN 0%, TAE 5,11%, gastos de gestión: 9€, importe total adeudado: 338,90€.

• Reserva Crash Bandicoot N-Sane Trilogy

Lanzamiento el 30 de Junio





• Promoción PS4

Por la compra de **PS4 500GB** te llevas de regalo el videojuego **Horizon Zero Dawn** y una suscripción **PS PLUS** de 3 Meses.





PS4 acoge el 1 de Marzo uno de sus juegos del año

Horizon Zero Dawn

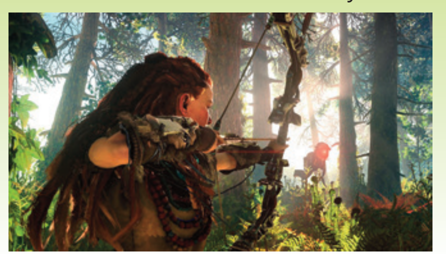
Un trabajadísimo mundo abierto lleno de posibilidades, un ambiente imaginativo entre lo primitivo y lo futurista y una carismática heroína de armas tomar son los mimbres del origen de una franquicia que quiere marcar nuevos horizontes en la aventura de acción rolera. Sumergirse en ella es un pasaporte a un viaje increíble.

●Entre el ayer y el futuro

El juego nos ofrece un majestuoso mundo abierto ambientado en un presente primitivo, al mismo tiempo futurista. Mientras los humanos visten pieles y portan arcos, los espacios naturales acogen tremendas máquinas con aspecto y comportamiento animal. Entre unos y otros se sitúa la protagonista, para conducirnos por una historia con ADN RPG, cargada de suspense e interés y en donde la exploración será tan necesaria como placentera.

●Aloy

La joven protagonista es una paria entre los suyos, obligada a ser fuerte y decidida. Su periplo vital nos irá descubriendo una madeja argumental intensa de supervivencia y superación, enfrentádose a cientos de peligros. Con ella disfrutaremos de la acción frenética y directa contra las máquinas, pero también usaremos el sigilo cuando nos enfrentemos a rivales de carne y hueso.



●Grandes aliados

«Horizon Zero Dawn» bebe de sagas como «Assasin´s Creed» y «Far Cry». La aventura se vertebra con sitemas de progresión y niveles roleros clásicos. En la piel de Aloy (y con la voz de la actriz Michelle Jenner) será apasionante no sólo disfrutar la acción utilizando un amplio árbol de habilidades, también a través de conversaciones y decisiones que configuran su carácter.

●Exploración irresistible

El panorama de naturaleza presentado en pantalla es una llamada irresistible a su exploración. Bajo una calidad gráfica apabullante y a 30fps, realizaremos todo tipo misiones, incluidas secundarias, con los ojos como platos. No sabremos si proseguir o parar la marcha (obligado a veces para recoger útiles recursos) y observar bucólicamente detalles de los biomas que transitamos. Sólo con ver cómo el viento mece la hierba nos da una idea del espectáculo visual. Una maravila.

●Animales de metal

Tenemos gran variedad de robots para cazar en campo abierto: más de dos decenas de "especies" con comportamientos diferenciados. Con Aloy buscaremos sus puntos débiles, gracias un dispositivo en la oreja con el que podemos analizarlos y hasta señalarlos con color. Y si abatimos a las "fieras", logramos recursos para mejorar nuestro equipo, mochilas, cinturones, etc.



